

A collage of various video game boxes and art, including 'Wild Grid', 'Sonic the Hedgehog', 'Metal Gear Solid', 'Metal Gear 2 Solid Snake', 'Metal Gear 3 Subsistence', 'Metal Gear 4 Guns of the Patriots', 'Metal Gear 5 The Phantom Pain', 'Metal Gear Solid V: The Phantom Pain', and 'Metal Gear Solid: Ground Zeroes'.

# ViD Grid™

# GAME MANUAL MANUAL DE JEU SPIELANLEITUNG

JAGUAR CD

## **Read before using your Atari video entertainment system.**

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns. Exposure to these patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce previously undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game — dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions — IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.

## **WARNING to owners of projection televisions:**

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

## **This product has been rated by the Entertainment Software Rating Board.**

For information about the ESRB rating, or to register a complaint about the appropriateness of the rating, please contact the ESRB at 1-800 771-1772.

## **Handling this CD**

The Atari Jaguar Interactive Multimedia CD is intended for use exclusively with the Atari Jaguar System.

- Do not touch the flat surface of the CD. Hold only by the edges.
- If the CD becomes dirty, hold it under running tap water and dry it by shaking it in the air. Do not use soaps or detergents. Do not rub dry or use hair dryers or other heat sources.
- Do not leave it in direct sunlight or near any hot surface.
- Be sure to take an occasional recess during extended play to rest yourself.
- If for any reason you do not see any images after loading the CD, check to make sure the power is on and the Jaguar drive is properly connected. If the problem persists, refer to the warranty information included with your Jaguar CD.

Atari Corporation is unable to guarantee the accuracy of printed material after the date of publication and disclaims liability for changes, errors or omissions. Reproduction of this document or any portion of its contents is not allowed without the specific written consent of Atari Corporation.

VID GRID © 1994 1995 Geffen Records, Inc. and Jasmine Multimedia Publishing All Rights Reserved

Produced by Norman Bell and Jasmine Multimedia Publishing. Licensed to Atari Corporation. Vid Grid is a trademark of Jasmine Multimedia Publishing and Geffen Records, Inc. Atari, the Atari logo and Jaguar are trademarks or registered trademarks of Atari Corporation. All Rights Reserved. This software is authorized by Atari for use with the Jaguar 64 Bit Interactive Multimedia System.

# CONTENTS



<b>Vid Grid</b>	2
<b>Getting Started</b>	2
<b>Vid Grid Controls</b>	3
<b>GamePlay</b>	5
<b>Game Modes</b>	8
<b>Main Selection Screen</b>	9
<b>Practice Screen</b>	11
<b>Game Screen</b>	12
<b>Hints and Tips</b>	13
<b>Music Video Credits</b>	14

# VID GRID

Welcome to Geffen Records' and Jasmine Multimedia Publishing's VID GRID: The Rock Video Moving Picture Puzzle Game. In this game, you'll attempt to unscramble the pieces of several rock videos before they end. There are five challenging levels, each with new puzzle configurations, as well as a practice mode where you can hone your skills.

## GETTING STARTED



1. Insert your Vid Grid CD in the JAGUAR CD player and close the lid.
2. Press the POWER button.
3. Press any FIRE BUTTON to skip the TITLE screen and start the game.

# VID GRID CONTROL

Take time to learn the functions of the JOYPAD and buttons before you play.



## **Joypad**

Moves the cursor around the screen.

## **A Button**

Flips the piece currently under the cursor.

## **B Button**

Selects the piece currently under the cursor.



### Option Button

Allows you to change button configurations and volume adjustment at the MAIN screen.

Pressing the Option button while playing a video allows you to choose one of the following options:

#### Solve/Replay

Allows you to solve the puzzle without receiving credit or replay a solved video from the beginning.

#### Reset

Rescrambles the video and starts again from the beginning.

#### Main

Returns you to the MAIN SELECTION SCREEN.

#### Note:

*You will not be able to continue the video after selecting any of the buttons from the menu.*

#### Keypad Buttons

0- Music on/off

1- Cursor on/off

3- Increases music volume

6- Decreases music volume

# GAMEPLAY

Vid Grid puzzles start easy, with nine right-side up pieces that can be moved by simply dragging them to a new position. However, as you progress through the game, you will encounter more difficult puzzles that are the result of changing three sets of puzzle attributes: Puzzle Size, Movement, and Video Orientation.

## Puzzle Size

There are four puzzle sizes.

3x3/4x4/5x5/6x6. Videos can be scrambled into nine pieces (3 pieces by 3 pieces), 16 pieces (4x4), 25 pieces (5x5), or 36 pieces (6x6).

3-4/3-4-5/3-4-5-6. There are also Progressive 3-4 puzzles (starts with 9 pieces and resscrambles into 16 after initial solution), Progressive 3-4-5 (9 to 16 to 25) and Progressive 3-4-5-6 (9 to 16 to 25 to 36).

## Puzzle Movement

There are four different ways to manipulate and move puzzle pieces. The puzzle type is predetermined by the level of gameplay, and the number of solved puzzles on the current level.

### Drag and Drop

Move the cursor over the piece you want to move and hold down the B Button. Now move the piece to the position you want, and release the button to drop it. The piece you drop will snap to fit properly in the grid, and the piece it replaces will move into the empty spot left by the first piece.

### Slider

Pieces can be moved only to a vertically or horizontally adjacent, empty space on the grid. Simply press the B Button on the piece you want to move, and it will slide into the empty spot. The piece that is missing to begin with is always the lower right corner.

### Perfection

In this mode, puzzle pieces are moved the same way as Drag and Drop pieces, but an alarm will sound if a piece is set down in an incorrect position, and the entire puzzle will be rescrambled.

Only the piece being dragged needs to end up in its correct position. The piece it replaces will move to the empty spot.

### **Corners**

This is similar to Slider, except that the blank piece can start from any corner.

## **Video Orientation**

### **Normal**

The video plays in the normal fashion (right side up).

### **Up/Down**

The video plays upside down (and all the pieces are upside down). You cannot flip the pieces.

### **Flipped**

The video plays right side up, but some of the pieces start out flipped horizontally. To flip pieces in this mode, place the cursor over the piece you want to flip and press the A Button. Flip can be active in conjunction with any of the above options.

# GAME MODES

## Standard Game

This is the main portion of VID GRID. In order to win the game, you must solve each of the videos on five different levels. After solving all nine videos in level three you will be rewarded with a special bonus. The puzzle options will get more complex as you progress through the videos and levels. The harder the puzzle configuration, the more points you earn for solving it. In addition, bonus points are awarded for each puzzle at the end of each level, depending on how quickly the puzzles were solved. You can retry any puzzle as often as you wish to try to improve your time.

## Practice Game

In this mode, you can select any video, and puzzle options can be turned on or off. No score is awarded, and no video is considered "solved" in this mode. The timer runs normally, however, allowing you to try to beat your best time.



# MAIN SELECTION SCREEN

The player's name and current score are displayed at the bottom center. The top of the screen shows what level the player is currently on and the current puzzle configuration. The middle of the screen shows the videos that are available. Solved videos have a green border around them. The name of the performer and the music video that is currently underneath the cursor will be displayed below the videos. The picture of the video indicates the type of puzzle grid that will be used.



Clicking on any video with the A Button will cause a display screen to appear with information about the video, including the artist, song and video credits.

There are six buttons on the lower left and right sides of the screen.

## **Practice**

Takes you to the PRACTICE GAME screen.

## **Help**

Takes you to the HELP screen.

## **Options**

Takes you to the OPTIONS screen.

## **Best**

Takes you to the BEST TIMES/SCORES screens.

## **Player**

Allows you to add/delete player names. To add a name, select ADD and press up or down on the JOYPAD to change letters. Press left or right on the JOYPAD to change the cursor position. Press the B Button to end. To delete a name, select the name and select DELETE. SAVE allows you to save your current game and best times/score. When you are finished entering the player's name, use the cursor to select the OK Button.

# PRACTICE SCREEN

In this mode you can select any video and any puzzle type. Then you simply try to solve the video as quickly as possible. No levels are used, and no score is kept.

On the lower left and right sides of the screen are six buttons. The three buttons on the left allow you to change the Puzzle Size, Type and Video Orientation. Each time you click on a button, it will cycle to each of the options available for that button.



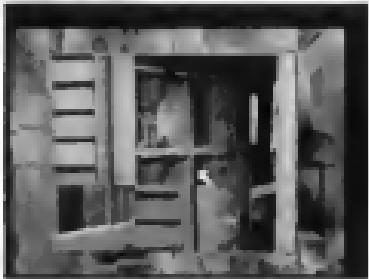
The buttons on the right side of the screen allow you to view the BEST TIMES/SCORE, ADD/DELETE PLAYERS, and return to the MAIN screen.

Once you've adjusted all the settings, select the video you want to play, and the view will switch to the GAME screen.



# GAME SCREEN

Once you click on a video in the MAIN SELECTION SCREEN, the view switches to the GAME screen, and the scrambled video begins. The timer is visible in the lower right corner. The time to beat, if any, is displayed in the lower left corner.



When the video has finished playing (or when the B Button is pressed after solving the video), the MAIN SELECTION SCREEN reappears, allowing you to rechallenge the puzzle, or move on to a different one.

When a puzzle has been completed successfully, a chime will sound and the border will turn green. The video will then play itself out and return to the MAIN SELECTION SCREEN. You can return directly to the MAIN SELECTION SCREEN by pressing the B Button. The video you just solved will have a green border around it, indicating that it has been solved on this level. Any puzzle can be replayed as often as you wish to try to improve your time.

Once all the videos on a particular level have been completed, you will receive bonus points for each puzzle, based on how quickly you solved them. You will then advance to the next difficulty level.

# HINTS AND TIPS

- Study the video long enough to know where a few recognizable objects belong on the screen. After dragging the piece that contains that object to the correct position, don't move it again. This becomes your "anchor" piece. Now drag other pieces into the adjacent positions until you find a match.
- If an entire section of the screen is solved, but you are still having trouble, it may be because the puzzle is offset by a column or row. Reposition the solved pieces systematically to put them in their correct places.
- Once a piece is in the correct place, don't move it again. Sure, this seems obvious, but you'd be surprised how easy it is to forget.
- In Perfection Mode, drag each piece into position, but don't drop it until you've seen the video playing long enough to see if it matches.
- In Slider Mode, start in the opposite corner from the "missing" piece, and work your way down to it.

- Solve the puzzles quickly and keep retrying them to get a higher score.
- Save longer videos for last to have more time to solve difficult puzzle types.

## MUSIC VIDEO CREDITS

### AEROSMITH

Cryin — Written by Steven Tyler/Joe Perry/Taylor Rhodes. Published by Swang Song Music, Inc./MCA Music Publishing, a division of MCA Inc./T. Rhodes Songs ASCAP, ©1993 Geffen Records, Inc.

### PETER GABRIEL

Sledgehammer — Written by Peter Gabriel. Published by Pentagon Lipservices Real World BMI. ©1992 Geffen Records, Inc.

### GUNS N ROSES

November Rain — Written by W. Axl Rose. Published by Guns N Roses Music ASCAP ©1986 Geffen Records, Inc.

### JIMI HENDRIX

Are You Experienced? — Written by Jimi Hendrix. Published by Bella Godiva Music, Inc. ASCAP Adm. Worldwide by Don Williams Music ©1986 Are You Experienced? Ltd. Jimi Hendrix appears courtesy of Are You Experienced? Ltd.

## **METALLICA**

Enter Sandman — Written by Hetfield/Ulrich/Hammett. Published by Creeping Death Music ASCAP. ©1993 Elektra Entertainment, a division of Warner Communications Inc. Produced under license from Elektra Entertainment.

## **OZZY OSBOURNE**

No More Tears — Written by Ozzy Osbourne/Zakk Wylde/Randy Castillo/Michael Inez/John Purcell. Published by EMI Virgin Music. Ozzy Osbourne Tapes and CDs are manufactured and distributed by Epic, a division of Sony Music.

## **RED HOT CHILI PEPPERS**

Give it Away — Written by A. Kiedis/Flea/J. Frusciante/C. Smith. Published by Moebetoblame Music BMI. ©1991 Warner Bros. Records Inc. Produced under license from Warner Bros. Records Inc.

## **SOUNDGARDEN**

Spoonman — Written by Chris Cornell. Published by You Make Me Sick I Make Music ASCAP. ©1994 A&M Records, Inc. Soundgarden appears courtesy of A&M Records, Inc.

## **VAN HALEN**

Right Now — Written by Sammy Hagger/Edward Van Halen/Michael Anthony/Alex Van Halen. Published by Yessup Music Co. Adm. by WB Music Corp. ASCAP. ©1992 Warner Bros. Records Inc. Produced under license from Warner Bros. Records Inc.

# Manuel de Jeu

## GARANTIE

Atari garantit que ce produit est libre de tout défaut matériel ou de fabrication dans des conditions normales d'utilisation. La garantie prend effet à compter de la date de la facture au premier utilisateur. Sa durée est de 1 an, pièce et main-d'œuvre.

La garantie est déclarée nulle et non-avantage si le matériel a été ouvert et/ou si certains composants ont été retirés sans l'autorisation préalable d'Atari, ou si des logiciels ou accessoires autres que ceux autorisés par Atari ont été utilisés en conjonction avec le produit. Les logiciels et accessoires autorisés peuvent être identifiés par le cachez d'Atari sur l'emballage. Pendant la période de garantie définie ci-dessus, toute pièce d'origine reconnue défectueuse, sera réparée en état ou échangée contre une pièce neuve. Après expiration de la période de garantie, l'utilisateur assumera seul le coût entier de toute la maintenance, et les réparations nécessaires.

En aucun cas Atari ne sera responsable envers l'utilisateur ou un tiers pour les demandes consécutives à des dommages découlant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utiliser ce produit. Le Tribunal de Commerce du distributeur est seul compétent en cas de litige et cet émalage toute clause d'attribution de juridiction différente pouvant figurer sur les papiers de commerce des parties contractantes. Pour l'application de cette garantie, l'utilisateur, dans tous les cas, doit s'adresser à son revendeur qui lui indiquera la procédure à suivre.

## AVERTISSEMENT: À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

Certains personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'espacent des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou confusion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

## PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Tenez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le confort de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## TÉLÉVISEURS à PROJECTION

Les images immobiles peuvent causer des dommages permanents au tube image ou marquer le phosphore du CRT. Evitez l'utilisation répétée ou intensive des jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

Atari Corporation ne peut garantir l'exactitude de la documentation au-delà de sa date de parution et décline toute responsabilité en cas de changements, erreurs ou omissions. La reproduction totale ou partielle de ce manuel est interdite sans autorisation écrite préalable d'Atari Corporation.

# TABLES DES MATIERES



Vid Grid	18
Commencer A Jouer	18
Commandes	19
Règles du Jeu	21
Modes de Jeu	24
Menu Principal	25
Écran d'Entrainement	27
Écran de Jeu	28
Astuces	29
Les Clips	30

# VID GRID

Bienvenue au VID GRID, un puzzle de clips vidéos conçu par Geffen Records et Jasmine Multimedia Publishing. Le but du jeu consiste à remettre en place des extraits de plusieurs clips avant leur fin. Le jeu comporte cinq niveaux, chacun avec des configurations de puzzle différents, ainsi qu'un mode d'entraînement.

## COMMENCER A JOUER



1. Insérez le CD VID GRID dans le lecteur de CD et fermez le couvercle.
2. Appuyez sur le bouton Marche/Arrêt.
3. Appuyez sur l'un des boutons de tir pour sauter les écrans de titre et commencer à jouer.

# COMMANDES

Prenez le temps de bien maîtriser les commandes avant de jouer.



## Manette

Déplace le curseur à l'écran

## Bouton A

Retourne la pièce actuellement sous le curseur

## Bouton B

Sélectionne la pièce actuellement sous le curseur



### **Bouton Option**

Permet de changer la configuration des commandes et changer le volume sonore si vous êtes dans l'écran principal. Au cours d'un jeu, l'écran d'options vous permet d'effectuer les réglages suivants:

### **Résoudre/Rejouer (Solve/Replay)**

Permet de résoudre le puzzle sans gagner de points ou de recommencer un clip terminé depuis le début.

### **Reset**

Mélange de nouveau les pièces du puzzle et recommence depuis le début.

### **Principal (Main)**

Revient à l'écran principal

*Remarque: vous abandonnez le jeu en cours si vous choisissez l'une des options ci-dessus.*

### **Touches numériques**

0 - Active/Désactive la musique

1 - Active/Désactive le curseur

3 - Augmente le volume de la musique

6 - Diminue le volume de la musique

# RÈGLES DU JEU

Les puzzles de Vid Grid sont relativement faciles au début, avec neuf pièces dans le bon sens, qu'il suffit de tirer jusqu'à leur nouvelle position. Cependant, au fur et à mesure de votre progression, vous vous apercevrez que les puzzles deviennent plus difficiles, et que leur taille, leur mouvement et leur orientation varie.

## Taille

Il existe quatre tailles de puzzle.

3x3/4x4/5x5/6x6. Les puzzles comportent alors respectivement 9, 16, 25 ou 36 pièces.

3-4/3-4-5/3-4-5-6. Il est possible d'utiliser un puzzle progressif, où le nombre de pièces augmente à chaque fois que vous réussissez à compléter une étape. Un tel puzzle commence avec 9 pièces et une fois résolu, il est de nouveau mélangé, mais cette fois-ci avec 16 pièces et ainsi de suite.

## Mouvement du puzzle

Il y a quatre manières de déplacer les pièces d'un puzzle. Le type de puzzle dépend du niveau de jeu et du nombre de puzzles déjà terminés pour ce niveau.

### Tirer

Placez le curseur sur la pièce à déplacer et enfoncez la touche B. Déplacez la pièce à l'endroit voulu sans relâcher le bouton B. Relâchez le bouton pour poser la pièce. La pièce se met automatiquement en place, échangeant sa position avec la pièce qui était déjà à cet endroit.

### Glisser

Les pièces ne peuvent se déplacer que vers un emplacement vide adjacent (sauf en diagonale). Appuyez sur le bouton B lorsque le curseur est sur la pièce à déplacer, et celle-ci se placera automatiquement dans l'emplacement vide. L'emplacement vide est dans le coin inférieur droit au début de chaque puzzle.

### Perfection

Dans ce mode, les pièces du puzzle sont déplacées en les tirant, mais doivent être placées à l'endroit correct. Sinon, une alarme retentit et le puzzle est de nouveau mélangé. C'est la pièce qui est

déplacée qui doit être déposée au bon endroit : la pièce qu'elle remplace prendra la place vide sans problème, même si ce n'est pas sa bonne position.

### **Coins**

Comme la méthode par glissement, sauf que l'espace vide peut commencer dans n'importe quel coin.

## **Orientation du clip**

### **Normale**

Le clip est affiché dans le bon sens.

### **À l'envers**

Le clip est affiché la tête en bas (toutes les pièces aussi). Vous ne pouvez pas retourner les pièces.

### **Inversé**

Le clip est affiché dans le bon sens, mais certaines pièces sont inversées horizontalement. Pour les remettre dans le bon sens, placez le curseur sur la pièce à retourner, et appuyez sur le bouton A. Ce mode peut être combiné avec n'importe laquelle des options ci-dessus.

# MODES DE JEU

## Standard

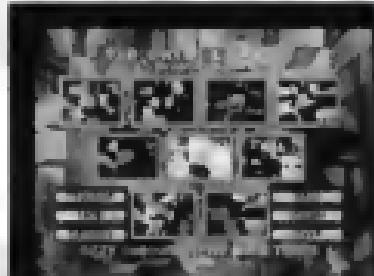
C'est la partie principale de Vid Grid. Pour gagner, vous devez résoudre tous les clips des cinq différents niveaux. Après avoir résolu les neuf clips du niveau trois, vous recevrez un bonus spécial. Les options de puzzle deviendront de plus en plus complèxes au fur et à mesure de votre progression. Plus le puzzle est complexe, plus vous gagnerez de points après l'avoir résolu. De plus, des bonus vous seront accordés pour chacun des puzzles à la fin de chaque niveau, en fonction de la rapidité avec laquelle vous les avez résolus. Vous pouvez refaire un puzzle autant de fois que vous voulez pour améliorer votre temps.

## Entraînement

Dans ce mode, vous pouvez sélectionner le clip que vous voulez et activer ou désactiver les options de puzzle. Aucun point n'est accordé et aucun puzzle n'est considéré comme « résolu » dans ce mode. Par contre, le chronomètre fonctionne, ce qui vous permet de tenter d'améliorer vos temps.

# MENU PRINCIPAL

Le nom du joueur et son score actuel sont affichés en bas de l'écran. Le niveau et la configuration du puzzle actuels figurent en haut de l'écran. Les clips disponibles sont disposés au milieu de l'écran. Les clips déjà résolus ont une bordure verte. Le nom de l'artiste et le titre de la chanson apparaissent sous les clips lorsque vous mettez le curseur sur l'un d'eux. L'image du clip indique la taille du puzzle.



Si vous cliquez sur un clip avec le bouton A, vous verrez apparaître les informations concernant ce clip, et notamment l'artiste et la chanson.

Vous verrez apparaître six boutons du côté gauche et droit de votre écran.

## **Entrainement**

Affiche l'écran d'entraînement

## **Aide**

Affiche l'écran d'aide

## **Options**

Affiche l'écran d'options.

## **Meilleurs**

Affiche l'écran des meilleurs temps/meilleurs scores.

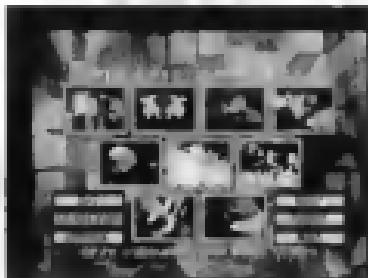
## **Joueur**

Vous permet d'ajouter ou de supprimer un joueur. Pour ajouter un nom, sélectionnez Ajouter et appuyez sur  $\mathbb{E}$  ou  $\mathbb{I}$  pour changer les lettres. Appuyez sur  $\mathbb{A}$  ou  $\mathbb{E}$  pour déplacer le curseur. Appuyez sur le bouton  $\mathbb{B}$  pour terminer. Pour supprimer un nom, sélectionnez-le, puis sélectionnez Supprimer. Enregistrer vous permet de sauvegarder le jeu en cours et les meilleurs scores. Lorsque vous avez fini, utilisez le curseur pour sélectionner le bouton OK.

# ÉCRAN D'ENTRAÎNEMENT

Dans ce mode, vous pouvez jouer avec le clip et le type de puzzle de votre choix. Vous essayez ensuite de résoudre le puzzle aussi rapidement que possible. Il n'y a qu'un seul niveau et pas de score.

Vous verrez apparaître six boutons du côté gauche et droit de l'écran. Les trois boutons de gauche vous permettent de changer la taille et le type du puzzle, ainsi que l'orientation du clip. Chaque fois que vous cliquez l'un de ces boutons, il changera de réglage en bouclant sur le premier après le dernier.

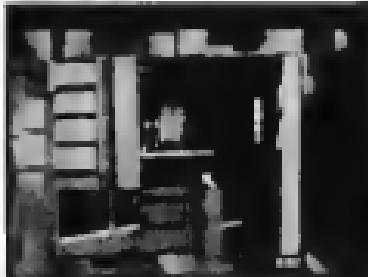


Les boutons à droite de l'écran vous permettent de voir les meilleurs temps/scores, ajouter/supprimer des joueurs et revenir à l'écran principal.

Lorsque vous avez ajusté tous les paramètres, sélectionnez le clip que vous voulez, et vous passez à l'écran de jeu.

# ÉCRAN DE JEU

Lorsque vous avez cliqué sur un clip dans l'écran principal, vous passez à l'écran de jeu et le clip mélangé commence. Le chronomètre apparaît en bas à droite de l'écran. Le record à battre, s'il y en a un, apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran.



Lorsque le clip est fini (ou lorsque vous appuyez sur le bouton B après avoir résolu le puzzle), l'écran principal réapparaît et vous pouvez choisir de refaire le puzzle ou en commencer un autre. Lorsque vous avez réussi à terminer un puzzle, vous entendrez une musique et la bordure

deviendra verte. Le clip continuera jusqu'à sa fin, puis vous reviendrez dans l'écran principal. Vous pouvez revenir directement à cet écran dès que le puzzle est résolu en appuyant sur le bouton B. Le clip résolu aura désormais une bordure verte, indiquant que vous l'avez déjà résolu sur ce niveau. Vous pouvez recommencer un clip résolu autant de fois que vous voulez pour améliorer votre temps.

Une fois que tous les clips d'un niveau donné ont été résolus, vous recevrez des points bonus pour chaque puzzle selon le temps qu'il vous a fallu pour le résoudre. Vous passerez ensuite au niveau suivant.

# ASTUCES

- Prenez le temps d'étudier le clip pour savoir où certains objets faciles à identifier apparaissent sur l'écran. Lorsque vous avez placé une pièce au bon endroit, ne la déplacez plus. Elle devient votre pièce d'ancrage. Placez d'autres pièces à côté jusqu'à ce que vous en trouviez une qui corresponde.
- Si toute une partie de l'écran est résolu, mais que vous avez encore des difficultés, c'est peut-être parce que le puzzle est décalé d'une colonne ou d'une ligne. Repositionnez les pièces résolues pour les mettre à la bonne place.
- Une fois qu'une pièce est à la bonne place, ne la déplacez plus. Ça paraît peut-être évident, mais c'est facile à oublier.
- Dans le mode Perfection, lorsque vous déplacez une pièce, ne la posez pas avant d'avoir un peu visonné le clip pour savoir si elle sera à la bonne place.
- Dans le mode Glisser, commencez dans le coin opposé à la « pièce manquante » puis approchez-vous en lentement.

- Tâchez de résoudre les puzzles assez rapidement et refaites-les pour obtenir un meilleur score.
- Gardez les clips les plus longs pour la fin, comme ça, vous aurez plus de temps pour résoudre les puzzles vraiment difficiles.

## LES CLIPS

### AEROSMITH

« Cryin ». Écrit par Steven Tyler/Joe Perry/Taylor Rhodes. Édité chez Swang Song Songs ASCAP, © 1993 Geffen Records, Inc.

### PETER GABRIEL

« Sledgehammer ». Écrit par Peter Gabriel. Édité chez Pentagon Lipservices Real World BML, © 1992 Geffen Records, Inc.

### GUNS N' ROSES

« November Rain ». Écrit par W. Axl Rose. Édité chez Guns N' Roses Music ASCAP, © 1986 Geffen Records, Inc.

### JIMI HENDRIX

« Are you experienced? ». Écrit par Jimi Hendrix. Édité chez Bella Godiva Music, Inc. ASCAP administration mondiale par Don Williams Music, © 1986 Are You Experienced? Ltd. Jimi Hendrix apparaît avec l'accord de Are You Experienced? Ltd.

## **METALLICA**

« Enter Sandman ». Écrit par Hetfield/Ulrich/Hammett. Édité chez Creeping Death Music ASCAP, © 1993 Elektra Entertainment, une division de Warner Communications Inc. Produit sous licence de Warner Bros. Records Inc.

## **OZZY OSBOURNE**

« No More Tears ». Écrit par Ozzy Osbourne/Zakk Wylde/Randy Castillo/Michael Inez/John Purcell. Édité chez EMI Virgin Music, les cassettes et CDs d'Ozzy Osbourne sont fabriqués et distribués par Epic, une division de Sony Music.

## **Red Hot Chili Peppers**

« Give It Away ». Écrit par A. Kiedis/Flea/J. Frusciante/C. Smith. Édité chez Moebetoblame Music BMI, © 1991 Warner Bros. Records Inc. Produit sous licence de Warner Bros. Records Inc.

## **SOUNDGARDEN**

« Spoonman ». Écrit par Chris Cornell. Édité chez You Make Me Sick / Make Music ASCAP, © 1994 A&M Records, Inc. Soundgarden apparaît avec l'autorisation d'A&M Records, Inc.

## **VAN HALEN**

« Right Now ». Écrit par Sammy Hagger/Edward Van Halen/Michael Anthony/Alex Van Halen. Édité chez Yessup Music Co, administration par WB Music Corp. ASCAP, © 1992 Warner Bros. Records Inc. Produit sous licence de Warner Bros. Records Inc.

# Gebrauchsanleitung

## GEWÄHRLEISTUNG

Atari garantiert dem Originalkaufier daß dieses Produkt frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist und gewährt bei normalem sachgemälem Gebrauch eine Garantie von 90 Tagen vom Zeitpunkt des Erwerbs, angegeben auf ihrem Kaufbeleg. Nach Ablauf der Garantiezeit gehen sämtliche Reparaturkosten zu Lasten des Käufers.

Diese Garantie verfällt, wenn das Modul geöffnet und/oder Teile davon entfernt worden sind oder wenn es im Zusammenhang mit anderen als den von Atari autorisierten Programmen oder Zubehörteilen benutzt wurde. Sollte das Produkt während der Garantiezeit einen Fehler anzeigen, bringen Sie es zu dem Händler bei dem es gekauft wurde, dieser wird die nötigen Schritte für Ersatz einleiten.

Atari übernimmt unter keiner Umständen die Gewähr für zufällig entstehende Schäden oder Folgeschäden aufgrund einer Nichteinhaltung der ausdrücklichen oder implizierten Garantiebedingungen. In einigen Staaten ist die zeitliche Begrenzung von implizierten Garantien oder der Ausschluß von zufällig entstehenden oder Folgeschäden nicht zulässig. Aus diesem Grund ist es möglich, daß Teile der o. g. Garantiebedingungen nicht auf Sie zutreffen.

## Lesen Sie dies bitte bevor Sie Ihr Atari System benutzen.

Bei sehr wenigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Blitzeffekten ausgesetzt sind. Sie können einen Anfall erleiden, wenn sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, denen Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzeffekten mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt.

## WARNING an Besitzer von Großbild-Leinwand-Fernsehern:

Durch stillstehende Bilder können dauerhafte Schäden in der Bildröhre, sowie Veränderungen des CRT Phosphers entstehen. Vermeiden Sie wiederholten und längeren Gebrauch der Videospiele auf Großbildfernsehgeräten.

Die Atari Corporation kann die Richtigkeit des Lesematerials nach dessen Veröffentlichung nicht garantieren und behält sich Änderungen vor. Veröffentlichung des Inhalts ist ohne schriftliche Genehmigung der Atari Corporation nicht erlaubt.

# CONTENTS



<b>Vid Grid</b>	34
<b>So Starten Sie</b>	34
<b>Steuerung Von Vid Grid</b>	35
<b>Spielblauf</b>	37
<b>Game Modes (Spielmodi)</b>	40
<b>Main Selection Screen (Hauptbildschirm)</b>	41
<b>Practice Screen (TRAININGS BILDSCHIRM)</b>	43
<b>Spiel Bildschrim (GAME SCREEN)</b>	44
<b>Tips &amp; Tricks</b>	45
<b>Music Video Credits</b>	46

# VID GRID

Geffen Records und Jasmine Multimedia Publishing heißen Sie herzlich willkommen bei VID GRID, dem Rock Video Puzzle-Spiel mit bewegten Bildern. In diesem Spiel werden Sie versuchen, Teile bekannter Rockvideos richtig zusammenzusetzen, bevor die Spielzeit des Videos abläuft. Fünf herausfordernde Spielstufen warten auf Sie. Jede bietet neue Puzzles. Daher sollten Sie im Practice-Modus Ihre Fähigkeiten trainieren, bevor Sie soll bei VID GRID zum Abräumer werden.

## SO STARTEN SIE



1. Legen Sie die VID GRID CD in den JAGUAR CD-Spieler ein und schließen Sie die Abdeckung.
2. Drücken Sie die POWER-Taste, um das Gerät einzuschalten.
3. Drücken Sie einen beliebigen FEUER-Knopf, um das Spiel zu starten.

# STEUERUNG VON VID GRID

Nehmen Sie sich bitte die Zeit, die Belegung des Joypads und der weiteren Knöpfe auf dem Controller vor dem Spiel einzustudieren.



## Joypad

Bewegt den Cursor über den Bildschirm.

## A - Knopf

Wechselt das Puzzle-Teil unter dem Cursor.

## B - Knopf

Markiert das Puzzle-Teil unter dem Cursor.



## Option - Knopf

Drücken Sie diesen Knopf im Hauptbildschirm, und Sie können die Knopfbelegung Ihres Controllers und die Lautstärke verändern. Betätigen Sie den Knopf während des Spiels, haben Sie folgende weitere Möglichkeiten:

### Solve/Replay

Löst das aktuelle Puzzle. Allerdings werden Ihnen keine Punkte gutgeschrieben. Gelöste Videos können mittels Replay neu gestartet werden.

### Reset

Neustart. Mischt die Puzzle-Teile neu und startet wieder.

### Main

Föhrt zurück zur MAIN SELECTION SCREEN (Hauptbildschirm)

Übrigens: Falls Sie auf Solve/Replay, Reset oder Main gedrückt haben, können Sie Ihr angefangenes Videos nicht mehr zu Ende puzzlen.

### Knöpfe auf dem Zahlenblock

0-Musik AN/AUS

1-Cursor AN/AUS

3-Die Musik wird lauter

6-Die Musik wird leiser

# SPIELABLAUF

VID GRID Puzzles beginnen recht simpel mit nur neun Video-Elementen, die mit dem Cursor an eine neue Position bewegt werden können. Wenn Sie im Spiel fortgeschritten sind, erwarten Sie natürlich auch schwierigere Puzzles, die durch die Veränderung von drei Puzzle-Attributen entstehen: Puzzle-Größe, Bewegung und Video-Orientierung.

## Puzzle-Größe

Es gibt vier Puzzle-Größen:

3x3, 4x4, 5x5 und 6x6. Die Video-Elemente können ihrerseits in 9, 16, 25 oder 36 Teile (3x3, 4x4, 5x5, 6x6) verschlüsselt werden.

## Progressive-Puzzles

3-4/3-4-5/3-4-5-6... Diese Puzzles starten mit einer niedrigen Verschlüsselungsrate von neun Teilen (3x3) und entwickeln sich weiter zu 16'er-, 25'er- oder 36'er-Puzzles.

## Bewegen von Puzzle-Teilen

Es gibt vier verschiedene Möglichkeiten, um die Puzzle-Teile zu manipulieren oder zu bewegen. Der Typ eines vorliegenden Puzzles

ist nicht nur durch die jeweilige Spielstufe vorherbestimmt, sondern hängt auch von der Anzahl der in einer Spielstufe bereits gelösten Puzzles ab.

### **Drag and Drop-Modus**

Bewegen Sie den Cursor über das Puzzle-Teil, das Sie bewegen möchten und halten Sie den B - Knopf auf dem Controller gedrückt. Nun können Sie das Teilstück mittels Steuerkreuz an die gewünschte Position bewegen und anschließend den B - Knopf loslassen, um das Puzzle-Teil abzulegen. Das abgelegte Teilstück übernimmt die neue Stelle. Ein bereits vorher an dieser Stelle liegendes Puzzle-Teil wandert an die freigewordene Stelle.

### **Slider**

Puzzle-Teile können in diesem Modus nur vertikal oder horizontal an eine freie Stelle im Gitternetz bewegt werden. Drücken Sie einfach den B - Knopf, während der Cursor über dem Puzzle-Teil steht, das Sie bewegen möchten, und das Teilstück „slidet“ (bewegt sich) automatisch auf einen freien Platz. Der freie Platz ist zu Anfang immer in der rechten unteren Ecke.

### **Perfection**

In diesem Modus werden Puzzle-Teile in der selben Art und Weise bewegt wie im Drag and Drop-Modus. Allerdings erklingt ein Alarmgeräusch, wenn das Teilstück auf eine für die Lösung falsche

Position bewegt wurde. Und als ob dies nicht schon reichen würde, wird Ihr gesamtes Puzzle neu gemischt. Übrigens „reicht es“, wenn das bewegte Puzzle-Teil an die richtige Position gesetzt wird. Das Teilstück, das es ersetzt, darf auf einen beliebigen Platz im Gitternetz wandern.

### **Corners**

Dieser Modus funktioniert ähnlich wie Slider, mit der Ausnahme, daß die freie Stelle zu Spielbeginn in einer der vier Ecken sein kann.

## **Video Orientierung**

### **Normal**

Das Video und seine Teile werden völlig normal angezeigt.

### **Up/Down (Hoch/Runter)**

Das Video und seine Teile werden auf dem Kopf stehend angezeigt. Die Video-Teile können nicht gewendet werden.

### **Flipped (Gewendet)**

Bis auf einige Teile, die auf dem Kopf stehen, wird das Video anfänglich völlig „normal“ abgespielt. Um die auf dem Kopf stehenden Teilstücke zu wenden, bewegen Sie den Cursor auf das Puzzle-Teil und drücken Sie den A - Knopf. Die Flip-Funktion kann übrigens auch in den beiden anderen Video-Modi aktiviert werden.

# GAME MODES (SPIELMODI)

## Standard Game

VID GRID dürfte hauptsächlich in diesem Modus gespielt werden. Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie jedes Video in allen fünf Spielstufen lösen. Nachdem Sie in Spielstufe drei alle neun Video-Rätsel gelöst haben, erhalten Sie für Ihre Leistung einen speziellen Bonus. Die Puzzles werden natürlich immer komplexer, je weiter Sie im Spielverlauf vorankommen. Je schwieriger Ihr Puzzle ist, desto mehr Punkte erhalten Sie für Ihre Puzzle-Auflösung. Falls Sie ein Puzzle besonders schnell lösen, erhalten Sie am Ende der jeweiligen Spielstufe Bonuspunkte gutgeschrieben. Sie dürfen jedes Puzzle so oft Sie wünschen neu angehen, um Ihre Lösungszeit und Punktzahl zu verbessern.

## Practice Game (Trainings Spiel)

In diesem Modus können Sie jedes Video anwählen und erschwerende Puzzle-Optionen können von Ihnen an- bzw. ausgeschaltet werden. Allerdings erhalten Sie bei Lösung dieser Trainingsaufgaben keine Punkte gutgeschrieben. Außerdem werden im Trainingsmodus gelöste Videos im „Hauptspiel“ nicht als „gelöst“ gewertet. An der Uhr haben wir allerdings nicht „gedreht“: Sie können weiterhin versuchen Ihre Bestzeit zu schlagen.

# MAIN SELECTION SCREEN (HAUPTBILDSCHIRM)

Ihr Name und die aktuelle Punktzahl werden am unteren Bildrand eingeblendet. Am oberen Bildrand wird die aktive Spielstufe (Level) und die aktuelle Puzzle-Konfiguration angezeigt. In der Mitte des Bildes werden alle verfügbaren Videos aufgelistet. Bereits gelöste Videos werden durch einen grünen Rand gekennzeichnet.

Der Name des Künstlers, dessen Musikvideo sich unter dem Cursor befindet, erscheint unter dem jeweiligen Video. Außerdem können Sie auf diesem Bildschirm sehen, welche Puzzle-Feldgröße im Spiel benutzt werden wird.

Falls Sie auf irgendein Video mit dem A - Knopf „klicken“, wird ein Abspielfenster erscheinen, welches Ihnen Informationen zum Video, zum Künstler und zum Song anzeigt.

Links und Rechts unten auf dem Bildschirm finden Sie sechs Knöpfe.



## **Practice**

Föhrt Sie zum Bildschirm des Trainings-Spiels.

## **Help**

Föhrt Sie zum Informations- & Hilfe-Bildschirm.

## **Options**

Föhrt Sie zum Options-Bildschirm mit seinen vielfältigen Spieleinstellungen.

## **Best**

Föhrt Sie zum Bildschirm, in dem die BESTEN ZEITEN/PUNKTZAHLEN angezeigt werden.

## **Player**

Nachdem Sie diesen Knopf betätigt haben, können Sie Spielernamen hinzufügen oder entfernen. Um einen Namen hinzuzufügen, wählen Sie ADD und drücken Sie das Steuerkreuz nach oben oder unten, um Buchstaben zu verändern. Drücken Sie das Steuerkreuz nach links oder rechts, und Sie verändern die Position des Buchstaben-Cursors. Mit dem B Knopf auf dem Controller schließen Sie Ihre Eingabe ab. Um einen Namen zu löschen, wählen Sie einen Namen aus und drücken auf DELETE. Der Punkt SAVE erlaubt Ihnen, Ihr aktuelles Spiel und die BESTEN ZEITEN/PUNKTZAHLEN abzuspeichern. Wenn Sie an dieser Stelle den Spielernamen eingegeben haben, können Sie mit dem OK-Knopf die Eingabe beenden.

# PRACTICE SCREEN (TRAININGS BILDSCHIRM)

In diesem Modus können Sie jedes Video und jeden Puzzle-Typ anwählen. Anschließend können Sie versuchen, das Video-Puzzle so schnell wie möglich aufzulösen. Übrigens: Es gibt im Trainings-Modus natürlich weder Spielstufen noch Punkte.

Weiter unten auf diesem Bildschirm finden Sie sechs Knöpfe. Die drei Knöpfe auf der linken Seite erlauben Ihnen die Größe, den Typ und die Video Orientierung des Puzzles zu verändern. Jedesmal wenn Sie einen dieser Knöpfe drücken, wird VID GRID zur nächsten möglichen Einstellung für diesen Knopf wechseln.

Die Knöpfe auf der rechten Seite des Bildschirms führen Sie zu den BESTEN ZEITEN/PUNKTZAHLEN, zu ADD/DELETE PLAYERS oder zurück zum Hauptbildschirm (MAIN).

Nachdem Sie alle Einstellungen gewählt haben, suchen Sie sich bitte das Video aus, mit dem Sie spielen wollen. Sie wechseln anschließend automatisch auf den Spiel-Bildschirm.



# SPIEL BILDSCHIRM (GAME SCREEN)

Nachdem Sie im Hauptbildschirm auf ein Video geklickt haben, wechseln Sie automatisch auf den Spiel-Bildschirm, und das Puzzle beginnt. Die Uhr ist in der rechten unteren Ecke sichtbar. Die Zeit, die es zu schlagen gilt, wird in der unteren linken Ecke eingeblendet.



Wenn das Video abgelaufen ist (oder der B - Knopf nach erfolgreicher Auflösung des Puzzles gedrückt wurde) erscheint der Hauptauswahlbildschirm (MAIN SELECTION SCREEN). Sie können hier Ihr Video-Puzzle erneut anwählen oder den Cursor auf ein anderes Puzzle bewegen. Wenn Sie bei einem Puzzle erfolgreich waren, ertönt ein Gong. Das Video wird dann automatisch abgespielt. Danach kehren Sie auf den Hauptauswahlbildschirm zurück. Falls Sie bereits vor Videoende zurück kehren wollen, drücken Sie bitte den B - Knopf auf dem Controller. Das Video, welches Sie gerade gelöst haben, wird nun von einem grünen Rahmen geziert, der anzeigt, daß dieses Video bereits von Ihnen in diesem Level gelöst wurde. Jedes Puzzle kann zur Zeitverbesserung so oft Sie wollen gespielt werden.

Wenn alle Videos einer bestimmten Spielstufe gelöst worden sind, erhalten Sie Bonus-Punkte für jedes Puzzle. Je schneller Sie waren, desto mehr Bonus Punkte erhalten Sie. Danach wechselt VID GRID zur nächst schwierigeren Spielstufe.

## TIPS & TRICKS

- Studieren Sie ein Video lang genug, um zu wissen, an welcher Stelle markante Objekte auf dem Bildschirm plaziert werden müssen. Nachdem Sie ein solch markantes Objekt im Puzzle wiedergefunden haben, bewegen Sie es bitte an seine Stelle. Dieses Teilstück ist Ihr „Ankerplatz“ für andere Puzzle-Elemente. Probieren Sie etwas herum, bis ein weiteres Puzzle-Stück paßt.
- Wenn ein ganzer Bereich des Bildschirms gelöst sein sollte, sollten Sie die Elemente nicht mehr bewegen. Dies klingt ziemlich logisch, doch Sie werden überrascht sein, wie schwierig es ist, diesen guten Vorsatz nicht aus den Augen zu verlieren.
- Im Perfection-Modus sollten Sie Teilstück nicht übereilt an einer scheinbar geeigneten Stelle anlegen. Achten Sie vor dem Ablegen darauf, daß Ihr Video-Element paßt.

- Im Slider-Modus sollten Sie in der Ecke starten, die dem fehlenden Element gegenüber liegt und sich nach und nach zum fehlenden Stück durcharbeiten.
- Lösen Sie Puzzles schnell. Trauen Sie sich an bereits gelöste Puzzles heran, um Ihre Zeiten zu verbessern und auf diese Weise eine höhere Punktzahl (SCORE) zu erreichen.
- Heben Sie sich längere Video-Puzzles mit längerer Spielzeit bis zum Schluß auf, um Spielzeit für schwierige Puzzle-Typen zu sparen.

## MUSIC VIDEO CREDITS

### AEROSMITH

Cryin — Written by Steven Tyler/Joe Perry/Taylor Rhodes. Published by Swang Song Music, Inc./MCA Music Publishing, a division of MCA Inc./T. Rhodes Songs ASCAP, ©1993 Geffen Records, Inc.

### PETER GABRIEL

Sledgehammer — Written by Peter Gabriel, Published by Pentagon Lipservices Real World BMI, ©1992 Geffen Records, Inc.

### GUNS N ROSES

November Rain — Written by W. Axl Rose. Published by Guns N Roses Music ASCAP ©1986 Geffen Records, Inc.

### JIMI HENDRIX

Are You Experienced? — Written by Jimi Hendrix. Published by Bella

Godiva Music, Inc. ASCAP Adm. Worldwide by Don Williams Music ©1986  
Are You Experienced? Ltd. Jimi Hendrix appears courtesy of Are You  
Experienced? Ltd.

### **METALLICA**

Enter Sandman — Written by Hetfield/Ulrich/Hammett. Published by  
Creeping Death Music ASCAP. ©1993 Elektra Entertainment, a division of  
Warner Communications Inc. Produced under license from Elektra  
Entertainment.

### **OZZY OSBOURNE**

No More Tears — Written by Ozzy Osbourne/Zakk Wylde/Randy  
Castillo/Michael Inez/John Purcell. Published by EMI Virgin Music. Ozzy  
Osbourne Tapes and CDs are manufactured and distributed by Epic, a division  
of Sony Music.

### **RED HOT CHILI PEPPERS**

Give it Away — Written by A. Kiedis/Flea/J. Frusciante/C. Smith. Published by  
Moebetoblame Music BMI. ©1991 Warner Bros. Records Inc. Produced  
under license from Warner Bros. Records Inc.

### **SOUNDGARDEN**

Spoonman — Written by Chris Cornell. Published by You Make Me Sick I  
Make Music ASCAP. ©1994 A&M Records, Inc. Soundgarden appears courtesy  
of A&M Records, Inc.

### **VAN HALEN**

Right Now — Written by Sammy Hagger/Edward Van Halen/Michael  
Anthony/Alex Van Halen. Published by Yessup Music Co. Adm. by WB Music  
Corp. ASCAP. ©1992 Warner Bros. Records Inc. Produced under license from  
Warner Bros. Records Inc.



ATARI

Copyright 1995, Atari Corporation  
Sunnyvale, CA 94089-1302  
All Rights Reserved

J9078E  
500778-002  
Printed in USA